

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
GRAFIČKI FAKULTET

ZAVRŠNI RAD

Tea Antolić



Sveučilište u Zagrebu
Grafički fakultet

Smjer : Dizajn grafičkih proizvoda

ZAVRŠNI RAD

DIZAJN GRAFIČKIH MATERIJALA ZA IGRU

Mentor :

Student :

Prof. dr. sc. Jesenka Pibernik
Tea Antolić

Zagreb, 2017.

ZAHVALE

Posebne zahvale mentorici prof. dr. sc. Jesenki Pibernik na uloženom trudu, vremenu i svoj pomoći prilikom izrade završnog rada.

SAŽETAK

U ovom završnom radu razvijat će se koncept igre te dizajn pravila, uputa i kartica za igranje društvene igre koja se igra na ulici. Sam proces dizajna igre sastojat će se od istraživanja sličnih društvenih igara, povijesti društvenih igara, pojmu participativne umjetnosti, primjerima participativne umjetnosti, poveznicama između participativne umjetnosti i društvenih igara, određivanja ciljne publike, kreiranja ideje i razrade potrebnih grafičkih materijala. Isto tako i izrade prototipa, testiranja prototipa i izrade završnog rješenja. Kod kreiranja zadataka/zagonetaka koje igrači trebaju riješiti vodit će se računa o specifičnim datostima lokacije, kompleksnosti zadataka/zagonetaka, složenosti potencijalnih interakcija igrača sa fizičkim elementima ulice te o međusobnoj interakciji igrača. Razrađivat će se specifikacije i pravila igre, načini vrednovanja i određivanje pobjednika odnosno tok i rezultati igre. Testiranje prototipa obuhvaćat će i provjeru čitljivosti i prepoznatljivosti grafičkih elemenata kao što su ilustracije i ikone.

Ključne riječi: društvena igra, grafički materijali, tok igre

ABSTRACT

This final work will explain the process of developing game concept and designing rules, instructions and cards for playing outdoors board game. Designing process will consist of researching similar board games, history of board games, participatory art terminology, examples of participatory art, connections between participatory art and board games, defining target group, coming up with an idea and developing graphic materials. Also making prototype, testing prototype and finished results. When it comes to creating tasks/puzzles that needs to be solved it will be taken in consider the game location, complexity of tasks/puzzles, complexity of potential player to street interaction and mutual player to player interaction. Specifications and game rules, scoring points and determining who wins as well as gameplay itself will be all taken in consideration. Prototype testing will include testing legibility and recognizing graphic elements such as illustrations and icons.

Key words: board game, graphic material, gameplay

STRANE RIJEČI:

- gaming – (eng.) – zajednica ljudi koja igra video igre, „gaming community“
- Youtube - popularna mrežna usluga za razmjenu videozapisa na kojoj korisnici mogu postavljati, pregledavati i ocjenjivati videozapise
- Dungeons and dragons – (eng.) – tamnice i zmajevi, ime popularne igre
- meet-up – (eng.) – neformalno okupljanje, često kod poznatih Internet zvijezda
- gameplay – (eng.) – tok igre
- Treasure hunt – (eng.) – potraga za blagom, ime popularne igre
- treasure – (eng.) – blago
- Streetscape – (eng.) – vizualni elementi ulice, naziv za igre koje se odvijaju na ulici
- doodle – (eng.) – škrabotina
- cupcake – (eng.) – popularni američki kolačić
- pattern – (eng.) – uzorak
- hint – (eng. hint) – u hrvatskom žargonu označava „trag“

SADRŽAJ

1. UVOD

- 1. 1. Izbor problema za završni rad
- 1. 2. Cilj i zadaci završnog rada
 - 1. 1. 1. Popularizacija društvenih igara
 - 1. 1. 2. Približavanje pojma participativne umjetnosti

2. TEORIJSKI DIO

- 2. 1. Uvod u predmetno područje
 - 2. 1. 1. Općenito o društvenim igrama
 - 2. 1. 2. Elementi društvenih igara
 - 2. 1. 3. Povijest društvenih igara
 - 2. 1. 4. Vrste društvenih igara
 - 2. 1. 4. 1. Klasične društvene igre ili Obiteljske igre
 - 2. 1. 4. 2. Strateške igre
 - 2. 1. 4. 3. Apstraktne strateške igre
 - 2. 1. 4. 4. Kartaške igre
 - 2. 1. 5. Društvene igre i ostali mediji
 - 2. 1. 6. Participativna umjetnost
 - 2. 1. 7. Svojstva participativne umjetnosti
 - 2. 1. 8. Primjeri participativne umjetnosti
- 2. 2. Teorijske postavke koje se odnose na temu iz koje se radi završni rad
 - 2. 2. 1. Participativna umjetnost kod društvenih igara

- 2. 2. 2. Konkretno o društvenoj igri “Blitz”
- 2. 2. 3. Proces smišljanja I izrade igre
- 2. 2. 4. Povezivanje igre I sudionika

3. PRAKTIČNI DIO

- 3. 1. Metode korištene za izradu završnog rada
 - 3. 1. 1. Od ideje do realizacije
 - 3. 1. 2. Specifikacije igre
 - 3. 1. 3. Ulica Nikole Tesle
 - 3. 1. 4. Predložak za grafički dizajn - „Moodboard“
 - 3. 1. 5. Dizajn igre
 - 3. 1. 5. 1. Igrače kartice
 - 3. 1. 5. 2. Lokacije
 - 3. 1. 5. 3. Mapa Tesline Ulice
 - 3. 1. 5. 4. Upute za igru
 - 3. 1. 5. 5. Ime igre
 - 3. 1. 5. 6. Logotip igre
 - 3. 1. 6. Razvijanje igre
 - 3. 1. 7. Interakcije između sudionika
 - 3. 1. 8. Interakcije između sudionika i same igre
 - 3. 1. 9. Rezultati i nagrade
 - 3. 1. 10. Prototip
 - 3. 1. 11. Testiranje igre i rezultati testiranja
 - 3. 1. 12. Konačna realizacija/ispis igre

4. ZAKLJUČCI

5. LITERATURA

6. PRILOZI

1. UVOD

Tema ovog rada obuhvaća dvije sastavnice. Jedna od njih jesu društvene igre. Od samih specifikacija i pravila igranja pa sve do ideje, dizajna i razrade grafičkog proizvoda. Osim društvenih igara, tema ovog rada obuhvaća i pojam participativne metode umjetnosti te njene povezanošću s društvenim igrama.

1. 1. Izbor problema za završni rad

Tema završnog rada „Dizajn grafičkih materijala za igru“ odabrana je iz više razloga. Jedan od njih je što nakon brojnih kolegija, teorijskog i praktičnog znanja iz različitih područja struke, potrebno je osmisliti nešto što će zaokružiti cjelinu preddiplomskog studija. U ovom slučaju, to se realiziralo putem izrade grafičkih materijala. Ideja je da se od nule izradi grafički proizvod koji bi predstavljao svo dosadašnje stečeno znanje. Zanimljivo je promatrati društvene igre sa stajališta grafičkog dizajnera i kreativnog autora naspram promatranja sa stajališta igrača odnosno konzumenta igre. Izrađivanje društvene igre kreativan je proces prepun različitih segmenata poput izrade samog dizajna, ali i osmišljavanja specifikacija, stavljanja u ulogu igrača, osmišljavanja i isprobavanja različitih verzija zadataka, funkcioniranje igre u prostoru i slično. Sljedeći razlog zbog kojeg je izabrana ova tema je promoviranje participativnih umjetničkih metoda i približavanja iste prosječnoj osobi. Za realizaciju društvene igre koja je tema ovog rada potrebna je publika odnosno igrači. Ono što igru čini još zanimljivijom je što se odvija na konkretnoj lokaciji sa slučajnim prolaznicima te je tako svatko doživljava drugačije. Ovaj rad je zapravo poticaj ljudima da izađu iz svoje rutine, učine nešto drugačije i isprobaju nove stvari kao što je igranje društvene igre u ulici Nikole Tesle.

1. 2. Cilj i zadaci završnog rada

1. 2. 1. Popularizacija društvenih igara

Danas, kada je virtualna „gaming“ zajednica pri samom vrhuncu svog doba, od virtualne stvarnosti, kontrola gestikulacije, raznih simulacija i svakodnevnih inovacija, istraživanja su pokazala da popularnost klasičnih društvenih igara ipak sve više raste. „Ima nešto u tome da se sjedne za stol s prijateljima, uživo i oči u oči.“ – osnivač Youtube kanala „Board game brawl“ Nick Meenachan[2*]. Jedan od razloga zašto fizičke društvene igre dobivaju na popularnosti je nostalgija. S današnjim društvenim igrama se događa ista stvar kao i s kazetama i vinil-pločama. Dolaskom novih, naprednijih tehnologija, sve se više javlja jazz i nostalgija za prošlim vremenima pogotovo kod onih koji su odrasli gledajući filmove s kazeta ili provodeći kišni dan igrajući neku društvenu igru. Neke društvene igre nisu nikada ni izgubile na popularnosti. Igra „Dungeons & dragons“ (*Slika 1.1.*) ima vjernu publiku i obožavatelje još od 70-ih i 80-ih godina prošlog stoljeća. Organiziraju različita događanja, konvencije i meet-up-ove koji se i danas nastavljaju. Također, igre koje je nekad igrala samo određena „gaming“ zajednica, danas su dostupne svakome. Osim toga, „gejmeri“ provode sate ispred računala, gdje im je jedina komunikacija sa vanjskim svijetom putem mikrofona ili chat-a pa je možda i najvažnija stavka popularizacije društvenih igara upravo nedostatak socijalne interakcije kod virtualnih igara. Iako postoji velik jazz između video i društvenih igara, svaka ima svoje prednosti i nedostatke, kao i sličnosti. Može se reći da su društvene igre naspram knjiga isto što i video igre naspram filmova, no u oba slučaja, mašta je ono što pokreće igru odnosno značenje koje igrači daju kartama, figurama i sveukupnoj igri. Jedan od ciljeva ovog završnog rada je upravo popularizacija društvenih igara.



Slika 1. 1. Prikaz društvene igre „Dungeons & Dragons“

1. 2. 2. Približavanje pojma participativne umjetnosti

Participativna umjetnost, ne postoji bez svojih potrošača. Ukoliko publika ne odigra svoju ulogu u nekom performansu onako kako bi trebala, djelo nije završeno, ne postoji. Participativna umjetnost dolazi u svim oblicima i veličinama. Može biti kompleksna poput Rubinove „Kuhinje konflikata“ – „Conflict Kitchen“^[4*] gdje restoran u Pittsburghu poslužuje hranu uvedenu samo iz država koje su u sukobu sa Sjedinjenim Američkim državama, a može biti i banalan poput najobičnije društvene igre gdje će igrači po vlastitom nahođenju, mašti i intuiciji igrati igru. Cilj rada, osim popularizacije društvenih igara, odnosi se i na približavanje participativne umjetnosti svim ljudima. Ovakva vrsta umjetnosti pruža ljudima nova iskustva, socijalnu angažiranost, mogućnost kreativnog izražavanja te nova znanja o participativnoj umjetnosti i samoj Teslinoj ulici.

2. TEORIJSKI DIO

2. 1. Uvod u predmetno područje

2. 1. 1. Općenito o društvenim igrama

Društvene igre su u pravilu igre koje uključuju pijune koji predstavljaju svakog igrača te se pomiču i napreduju na označenoj površini za igru ovisno o pravilima igre, sposobnostima igrača te sreći. Svaka igra ima cilj do kojeg igrači pokušavaju doći. Postoji nekoliko varijacija društvenih igara. Od onih koje nemaju konkretnu temu, poput igre "Dama" ili "Križić-kružić" pa sve to kompliciranijih, specifičnih igara poput "Dungeons & Dragons" gdje je uloga igrača ploče manje bitna, a više se pažnje posvećuje samom "gameplayu", scenariju i radnji igre. Osim teme igre, bitna stavka je i njena kompleksnost. Vrijeme potrebno da se određena igra nauči igrati odnosno usavrši, razlikuje se od igre do igre, no nije nužno u korelaciji sa brojem pravila. Igre poput „Šaha“ sadrže relativno jednostavna pravila, no teško ih je naučiti, savladati i postati dobar u njima upravo zato što se baziraju na logičkom razmišljanju i razvijanju strategije.

2. 1. 2. Elementi društvenih igara

Društvene igre uključuju i specifične elemente od kojih se igra sastoji. U igri „Blitz“ te elemente čini 10 igračih kartica, mapa ulice Nikole Tesle i upute za igru. Većina društvenih igara igra se sa kockom, pijunima, špilom karata, olovkom i papirom za bodovanje, sustavom plaćanja i raznim drugim elementima koji su ključni za funkcioniranje igre. Postoje različite varijacije svakog od navedenih elemenata, a svaki danom na tržište dolaze nove igre s novim, drugačijim elementima.

2. 1. 3. Povijest društvenih igara

Društvene igre su se kroz povijest pojavljivale u brojnim društvima i kulturama. One su u stvari prehistorijske, što znači da su postojale možda i prije prvih pisanih slova, a sve je započelo s kockom. Kocka je temelj najstarijih igara, a i danas se koristi u velikoj većini igara. Prvi oblik kocke bila je grupa od 49 malih, obojanih kamenčića pronađenih u Turskoj na „Başur Höyük”[6*] humku. Još jedan primjer prve igrace kocke izrađen je od tankih drvenih štapića obojanih sa jedne strane. Ti bi se štapići zajedno bacili, a broj štapića koji su pali okrenuti obojanom stranom gore bili bi vaš broj. Osim navedenih primjera, koristili su se i drugi materijali poput kosti i školjaka te kasnije bronce, stakla i mramora.

Društvene igre su na popularnosti počele dobivati još u doba drevnog Egipta. Prvenstveno, igra „Senet”[6*](Slika 2.1.) koja je pronađena još kod prvih egipatskih dinastija u obliku ilustracija i hijeroglifa na zidovima grobnica. Kasnije su se igre provlačile i kroz religiju. Pronađene su brojne igre koje su na neki način bile povezane s tadašnjim božanstvima. Igrale su ih kraljevske obitelji, potom i običan puk, pa sve do danas, kada ih igraju ljudi svih profila.



Slika 2.1. Društvena igra „Senet“ iz drevnog Egipta

2. 1. 4. Vrste društvenih igara

2. 1. 4. 1. Klasične društvene igre ili obiteljske igre

Ove igre zahtijevaju od igrača da se natječu na igraćoj ploči ili slijede određeni put kako bi došli do cilja. Klasične društvene igre uglavnom ovise i igračevoj sreći, a manje o njihovoj strategiji za razliku od suvremenih društvenih igara. Ovakve vrste igara najbolje je igrati sa grupom ljudi (zbog čega ih još nazivamo obiteljskim igrama) upravo zato što je zabava prilikom igranja bitnija od same igre. Primjeri ovakvih igara su: "Zmije i ljestve" i "Čovječe, ne ljuti se".

2. 1. 4. 2. Strateške igre

Strateške igre obično uključuju osvajanje bodova ili "jedenje" pijuna. Obično traju nekoliko "krugova" ili dok igrači ne skupe određeni broj bodova. Često zahtijevaju pregovaranje između igrača, planiranje i razvijanje strategije. Ovakve igre se manje baziraju na sreći i slučajnosti, a više na promišljanju svakog poteza. Primjeri ovakvih igara su: „Monopoly“ i „Rizik“

2. 1. 4. 3. Apstraktne strateške igre

Glavna karakteristika apstraktnih strateških igara je da dva igrača vode kompleksnu, stratešku partiju u kojoj pokušavaju jedan drugog nadigrati i pobijediti. Za razliku od ostalih vrsta društvenih igara, kod apstraktnih strateških igara umjesto igraće kocke ili karata, cilj je pozicionirati figure na specifičnu lokaciju koja na neki način onemogućava protivnika ili ga pobjeđuje. Primjer ovakvih igara su: "Šah" i "Dama".

2. 1. 4. 4. Kartaške igre

Kartaške igre se obično navode kao posebna skupina igara, no većina kartaških igara predviđena je za dvoje ili više ljudi (izuzetak je, na primjer, "Solitaire").

Kartaške igre su sve igre koje uključuju špil karata kao primarno sredstvo igre. Postoji nebrojeno mnogo kartaških igara. Za neke igre vrijede striktna pravila i upute za igranje, no ta pravila često variraju ovisno o različitim kulturama i geografskim obilježjima. Također, postoje i igre u kojima glavno sredstvo igre nisu karte no one se pojavljuju u nekom dijelu igre. Isto tako, neke igre koje se sastoje od igrače plohe i pijuna mogu u nekom dijelu sadržavati i karte. Primjeri ovakvih igara su: "Poker" i "Blackjack".

Osim navedenih vrsta, postoje još mnogobrojne klasifikacije društvenih igara. Dijelev se prema temi i žanru igre, broju igrača, mehanizmima i toku igre, materijalima koji se koriste (ploča, pijuni, karte itd.).

2. 1. 5. Društvene igre i ostali mediji

Brojne društvene igre su danas dostupne i kao video igre. Mogu biti igrane online sa drugim igračima ili protiv računala. Isto tako, na Internetu su dostupni brojni predlošci igara koje igrači sami ispisuju kod kuće. Iako su video igre u potpunosti stavile društvene igre u drugi plan, popularnost društvenih igara ne opada te se nove igre i dalje izrađuju i stavljaju na tržište.

2. 1. 6. Participativna umjetnost

Posljednjih desetljeća, participativna umjetnost privlači sve više pažnje. Takva vrsta umjetnosti u kojoj publika aktivno sudjeluje u samom stvaranju djela te dobiva mogućnost da postane njegov ko-autor sve je više popularna kod ljudi. U nekim slučajevima prisutnost i suradnja različitih profila ljudi je upravo ono što stvara umjetničko djelo. Dok slikari, na primjer, koriste platno i boju, a kipari drvo ili metal, participativni umjetnici često stvaraju scenarije i situacije u kojima publika ima glavnu ulogu. Rezultati su obično zabilježeni, fotografirani i

dokumentirani, no samo umjetničko djelo je zapravo interakcija između publike, umjetnika i okoline. Čak i kroz povijest, ljudi su stvarali ili bili sudionici participativne umjetnosti, na primjer, plešući oko vatre kod starih plemena ili protestirajući zajedno protiv vlada, bez da su to primjećivali. Tada je, kao i danas, umjetnost stvorena od sudionikove fizičke aktivnosti, manipulacije njegovih osjetila, izraza lica, osjećaja itd. Kod ove vrste umjetnosti često samo iskustvo publike bude umjetničko djelo.

2. 1. 7. Svojstva participativne umjetnosti

Kao i svaka vrsta umjetnosti, glazba, ples, gluma, i participativna umjetnost zahtjeva publiku, no glavna razlika između njih je što participativna umjetnost bez publike ne postoji. Upravo je publika odnosno sudionici, ono što oživljava umjetničko djelo, to jest, glavni je aspekt performansa. Mnogi poznavatelji participativne umjetnosti smatraju da se umjetnička praksa ne može više bazirati na izrađivanju konkretnog djela koje publika pasivno konzumira. Iz tog razloga sve više i više suvremenih umjetnika stvara djela koja uključuju aktivno sudjelovanje publike. Većina umjetnika poziva publiku na interakciju sa njima, samim djelom i ostalim sudionicima. Takva je praksa dokazala da umjetnost ne čini samo osnovni fizički element odnosno samo umjetničko djelo, već interaktivno sudjelovanje publike i iskustvo koje ono stvara.

2. 1. 8. Primjeri participativne umjetnosti

Participativna umjetnost vuče korijene iz doba futurizma i dadaizma ranog 20. Stoljeća. Kasnih 1950-ih godina, američki umjetnik Allan Kaprow smišlja oblik akcijske umjetnosti pod nazivom "Happenings"[8*] u kojem započinje suradnju s publikom. Kaprow je bio manje zainteresiran samim objektom umjetnosti – slikom, a više načinom kako su djela stvarana i što su ona činila za publiku. U njegovim performansima publika više ne čini pasivne promatrače već postaju aktivni sudionici stvaranja i ko-autori djela. "Happenings" se sastojao od 18 događanja u 6 dijelova. Posjetiteljima Reubenove galerije u kojoj je performans

održan, dan je program događanja, instrukcije i pravila ponašanja koja su uključivala vrijeme kada će publika sjesti ili se kretati u prostoru, pljeskati itd. Performans je trajao 90 minuta. U tih 90 minuta izvedeno je 18 simultanih performansa koji su uključivali slikanje na platnu, čitanje sa kartica, sviranje instrumenta, a završilo je sa izgovaranjem jednosložnih riječi i zvonjavom zvona. Još jedan primjer participativne umjetnosti je i srpska umjetnica Marina Abramović. Njen rad bazira se na promatranju veze između performansa i publike, istraživanju granica ljudskog tijela i mogućnosti uma. Njena najveća izložba održana je 2010. godine u Muzeju moderne umjetnosti u New Yorku pod imenom "The artist is present"[10*][11*](Slika 2.2.), odnosno, "Umjetnica je prisutna". Izložba je uključivala performans od 736 sati i 30 minuta gdje je Marina potpuno mirno i bez riječi sjedila na stolici dok je publika mogla naizmjenice sjesti u stolicu nasuprot nje. Publika je zamoljena da ne dodiruje i ne priča s umjetnicom već se cijeli performans svodio samo na gledanje u oči.



Slika 2.2. Performans Marine Abramović u sklopu izložbe „The artist is present“, MoMA, New York, 2010.

2. 2. Teorijske postavke koje se odnose na temu iz koje se radi završni rad

2. 2. 1. Participativna umjetnost kod društvenih igara

Definicija društvene igre je upravo ta, potrebno je društvo, odnosno, više osoba kako bi igra funkcionirala. Jednako tako, i kod svake vrste participativne umjetnosti, potrebna je publika koja će aktivno sudjelovati u performansu kako bi on imao smisao. Kod društvenih igara, sudionici su upoznati sa svim pravilima, elementima i specifikacijama igre koja su univerzalna i vrijede za sve, bez obzira na dob, karakter i profil ljudi, no bez igrača igra nema poantu. Iako društvene igre nisu najočitiji primjer participativne umjetnosti, isti princip kao i kod poznatih umjetničkih performansa, primjenjuje se i ovdje. Da bi performans uspio, potrebno je aktivno sudjelovanje publike. Iako je svaka društvena igra jasno definirana i objašnjena, sama igra se mijenja u ovisnosti s igračima. Karakter igrača, njihovo logičko razmišljanje, moć zapažanja, brzina, snalažljivost i subjektivni doživljaj su čimbenici koji utječu na tok igre, njezino trajanje i općenitu atmosferu. Svaki pojedinac koji igra bilo koju društvenu igru je osoba za sebe. Različito razmišlja i percipira stavke igre pa je prema tome i svaka "partija" drugačija i ima svoj karakter. Ista stvar se događa i kod umjetničkih performansa. Osobine i karakter svakog pojedinca koji sudjeluje u nekom obliku participativne umjetnosti, njegovo ponašanje, djela i razmišljanja čine suštinu performansa te ga svatko doživljava drugačije.

2. 2. 2. Konkretno o društvenoj igri „Blitz“

Društvena igra "Blitz" primjer je participativne umjetnosti, odnosno, način povezivanja ljudi i poticanja istih na međusobnu suradnju. Bilo tko može sudjelovati u igri i upravo je to ono što je čini zanimljivom. Različiti profili ljudi, međusobna suradnja, karakteri i osobnosti mijenjaju igru iz "partije" u "partiju". Fokus više nije samo na igri, niti na karticama, mapi pa ni lokaciji, već na načinu

na koji sudionici pristupaju igri, mijenjaju je, upoznaju druge igrače i kako se osjećaju kada izađu van svoje rutine. Kao što umjetnici održavaju performanse u velikim galerijama, na kraju ostavljajući mnoštvo ljudi zatečene svojim doživljajima i emocijama, igra "Blitz" je puno manja verzija toga sa istim ciljem.

2. 2. 3. Proces smišljanja i izrade igre

Ideja od koje je započeto je da se pronade način kako potaknuti ljude da izađu van svojih okvira i rutine, učine nešto drugačije, povežu se s drugim ljudima i zabave se. Najlakši način da se to postigne je putem igre. Igra je zamišljena po uzoru "Treasure hunt" igara koje se baziraju na rješavanju zagonetki, pronalasku predmeta koji vode do krajnjeg cilja odnosno blaga – "treasure". Neke od razmatranih ideja su zagonetke, zadaci, rebusi, pitalice, kartice, samoljepljivi papirići, baloni itd. dok nisu izabrane kartice sa zagonetkama i zadacima. Najkompliciraniji dio izrade igre je smišljanje pravila odnosno načina na koji će igra funkcionirati i napredovati. Isto tako, kod dizajna igračih kartica, potrebno je osmisliti vizuale lokacija, to jest, tragove koji ne smiju biti jednostavni i banalni, ali moraju na neki način igrače uputiti do sljedeće lokacije.

2. 2. 4. Povezivanje igre i sudionika

Igra je zamišljena na način da je isti igrači ne mogu ponavljati, već se pojedinci ili timovi igrača izmjenjuju. Budući da se radi o igri tipa "Treasure hunt" koja se sastoji od zagonetki i lokacija, isti je igrači ne mogu ponavljati upravo zato što su riješili zagonetke i otkrili lokacije s igre. Na taj je način omogućeno većem broju ljudi da zaigra igru. Sudionici igre određuju se na mjestu zbivanja te ih čine prolaznici Tesline ulice. Igrači se povezuju međusobno i s igrom na način da upoznaju samu ulicu i lokacije u njoj, timskim radom rješavaju zadatke i zagonetke, upoznaju nove ljude odnosno suigrače i protivnike, vježbaju logičko razmišljanje, zajedno razvijaju strategiju i, što je najvažnije, zabavljaju se.

Osim interakcije igre i igrača, igra je povezana sama sa sobom na način da se njezini različiti dijelovi – rješenja zagonetki odnosno lokacije, međusobno povezuju. Svaka kartica se nalazi na različitoj lokaciji, a ono što ih povezuje su zagonetke tj. Tragovi sa kartica. Posljednji način interakcije je međusobna interakcija igrača. Bilo da igraju zajedno ili skupina protiv skupine, nužno je da igrači imaju dobru međusobnu komunikaciju i timski rad. Kod protivničkih skupina, jednako tako je važno obratiti pozornost na napredak protivničkog tima kao i na njihovu trenutnu lokaciju. To igračima omogućava bržu reakciju tokom igre te jača timski rad i natjecateljsku atmosferu.

3. PRAKTIČNI DIO

3. 1. Metode korištene za izradu završnog rada

3. 1. 1. Od ideje do realizacije

Kod praktičnog dijela izrade završnog rada, najbitniji dio, osim specifikacija i pravila igranja, je dizajn igračih karata budući da će igrači najviše njima rukovati kao i provoditi najviše vremena rješavajući zadatke koji se nalaze na njihovoj poleđini. Publika koja će u glavnini sudjelovati u igri je mlađa populacija, no igra je dostupna svim generacijama pa je i sam dizajn karata morao biti svima prilagođen. Budući da se radi o zabavnom sadržaju i tematici, odlučila sam da i dizajn mora biti veselo, šaren i zanimljiv. U skladu s time moraju biti upute i mapa Tesline ulice. Isto tako, bilo je vrlo bitno odrediti specifikacije igre, istražiti vrste igara i način izrade. Osim što igra mora biti estetski privlačna, mora biti i funkcionalna, igračima zanimljiva te ih tjerati da igraju dok ne riješe i posljednji zadatak.

3. 1. 2. Specifikacije igre

Prije početka razmišljanja o dizajnu i izgledu cjelokupne igre, trebalo je odrediti specifikacije same igre. Iskorištena je različita literatura i Internet da bi se odredile glavne karakteristike svake igre kako bi ona funkcionirala. Istraženo je koje sve vrste društvenih igara postoje, kako su izvedene, koje su njihove sastavnice, kako ih izraditi, od kuda krenuti i slično. Prva pitanja na koja je trebalo odgovoriti bila su :

- Kako se igra igra?

Igra se sastoji od 10 kartica i 10 lokacija koje igrači moraju odgonetnuti te 10 zadataka koje moraju ispuniti. Igra se na način da sudionici ili skupine, ukoliko igraju jedni protiv drugih, započinju od prve kartice koju su pronašli na nekoj od lokacija. Tada ispunjavaju zadatak s kartice i traže sljedeću lokaciju. Nakon izvršenja svih zadataka odnosno otkrivenja svih lokacija, igra je završena i brža skupina pobjeđuje.

Ukoliko igru igra samo jedna skupina, igra započinje na jednoj od 19 lokacije sa mape. Od 19 lokacija sa mape na njih 10 se nalaze kartice. Prilikom pronalaska prve točne lokacije, a samim time i prve kartice, izvršava se zadatak s nje te se odgonetava sljedeća lokacija pomoću ilustracije s kartice. Tamo se nalazi nova kartica gdje se ponovno izvršava zadatak sa poledine i traži sljedeća lokacija. Kartice se mogu, a i ne moraju ponijeti sa sobom. Princip se ponavlja dok se ne odgonetnu sve lokacije.

Ukoliko igru igra skupina protiv skupine, igra se na način da svaka skupina započinje igru na jednoj od 19 lokacija sa mape. Od 19 lokacija sa mape, na njih 10 se nalaze kartice. Prilikom pronalaska prve točne lokacije, a samim time i prve kartice, izvršava se zadatak s nje te odgonetava sljedeća lokacija pomoću ilustracije s kartice. Kartice se ne nose sa sobom, već ih se ostavlja na nađenoj lokaciji kako bi ih protivnička skupina također mogla pronaći. Princip se ponavlja dok se ne odgonetnu sve lokacije. Pobjeđuje onaj tim koji je prvi pronašao sve lokacije i ispunio sve zadatke s kartica.

- Koliko će biti igračih karata?

Popis lokacija (trgovina, restorana, caffe barova...) koji se nalaze u Teslinoj ulici otprilike je dvadesetak. Prema tome su i koncipirani zadaci na poledini kartica i tragovi na prednjoj strani kartica. Prema web stranicama lokacija, njihovim vizualnim identitetima, logotipima i samom karakteru objekta izdvojene se neke koje ulaze u izbor. Odabrano je 10 lokacija, pa prema tome treba biti i 10 igračih karata. Budući da je Teslina ulica jedna od kraćih ulica u Zagrebu, 10 je lokacija dovoljan broj da igračima bude zanimljivo, a da sama igra ne traje predugo.

- Koliko će igrača moći igrati?

S obzirom na broj lokacija i igračih karata, igru mogu igrati 2-10 igrača. Dvoje igrača je minimum potreban za igranje društvene igre. Budući da se svaka kartica sastoji od dva dijela to jest prednje strane na kojoj se nalazi trag za sljedeću lokaciju i stražnje strane na kojoj se nalazi određeni zadatak koji se mora ispuniti da bi se igra mogla nastaviti, svaki od dvojice igrača ima svoj zadatak odnosno svoju ulogu u igri. Što je veći broj igrača, igra će se brže igrati ovisno i o težini zadataka s poledine. Igru mogu igrati do dvije grupe igrača ukoliko igraju jedni protiv drugih, no ne mora se igrati kao natjecanje već jednostavno s ciljem ispunjenja zadataka i otkrivanja lokacija što je samo po sebi zanimljivo i za manji broj igrača. Za zadatke s poledine razmatrane su dvije ideje. Jedna je da zadaci koje je potrebno ispuniti budu tipa „Odglumi i slikaj“. U ovom slučaju, što je veći broj igrača, igra postaje zabavnija, a opet, funkcionira i sa minimalno 2 igrača. Druga ideja jesu zadaci koji uključuju pronalazak određenih objekata ili pričanje s prolaznicima čime, također, igra postaje zanimljivija što je veći broj igrača. Broj igrača ograničen je na maksimalno 5 upravo zato što ih nije previše te svi mogu međusobno komunicirati i doprinosti rješavanju zadataka.

- Koliko dugo će se igra igrati?

Trajanje igre ovisi o brzini reakcije igrača, njihovim sposobnostima i logičkom razmišljanju. Također, tu utjecaja ima i dob igrača, što znači da će mlađi igrači često brže i lakše doći do rješenja. Budući da Teslina ulica nije dugačka i da je broj lokacija i kartica odnosno zadataka ograničen na 10, trajanje igre može biti između 30 minuta i 2 sata, ponovno, ovisno o karakteru i snalažljivosti igrača.

- Koje će odluke igrači moći donositi?

Igraće karte neće biti označene brojevima niti imati konkretan redoslijed koji se mora slijediti. Prema tome, igrači će morati obilaziti lokaciju po lokaciju dok ne pronađu prvu karticu na jednoj od lokacija te od nje igra započinje. To je tako zamišljeno upravo zato da se igračima produlji igranje igre te da ne idu redom lokacijama kako se one nalaze u ulici već da, na primjer otiđu na lokaciju na kraju ulice pa se vraćaju na početak ovisno o tome s kojom karticom su igru započeli i koja lokacija se nalazi na njoj.

- Kako će odluke igrača utjecati na igru?

Redoslijed igranja odnosno lokacija ovisit će upravo o kartici odnosno lokaciji s kojom započinju. Odabir kartice je potpuno slučajan. Princip igre ostaje isti bez obzira na početnu lokaciju, no o tome ovisi i vrijeme igranja igre. Može se dogoditi da se dvije lokacije nalaze jedna do druge, no isto tako se može dogoditi i da igrači moraju proći ulicom nekoliko puta dok ne iskoriste sve kartice. Osim toga, ovisi i da li će igrači odgonetnu lokaciju iz prvog pokušaja ili će ući u nekoliko različitih restorana dok ne dođu do pravog.

- Kako će se odvijati međusobna interakcije između igrača?

Igrači će zajedno morati razmišljati, raspraviti i ili se složiti oko sljedeće lokacije te je možda pogoditi iz prve ili pokušati na nekoliko različitih lokacija dok ne nađu prvu ukoliko nisu iz ilustracije sigurni o kojoj se radi. Također, za rješavanje zadataka, potrebna je međusobna interakcija igrača. Kod zadataka tipa „Odglumi i slikaj“ igrači će međusobno morati surađivati i određivati uloge koje zadatak nalaže. Primjer toga je zadatak „Odglumi i slikaj : Tarzan, Jane i majmuni“. Svaki igrač će u tome imati svoju ulogu, pa čak i ako su samo dvojica – jedan igrač fotografira, drugi glumi majmuna.

- Kako će igra napredovati?

Igrači rješavaju 10 zadataka i odgonetavaju 10 lokacija prema ilustracijama na svakoj kartici. Kada su došli do posljednje kartice, igra je gotova i igrači se mijenjaju. Kod ovakvih vrsta društvenih igara igrači ne mogu više puta igrati igru jer su odgonetnuli sve lokacije i izvršili sve zadatke, a i sam cilj igre je približiti ovakvu vrstu umjetnosti različitim profilima ljudi i što većem broju publike pa prema tome nije ni zamišljeno da je isti igrači ponavljaju već da se konstantno mijenjaju.

- Koji je cilj igre?

Krajnji cilj igre je približiti ovakvu vrstu participativne umjetnosti prolaznicima i ljudskoj svakodnevici. Konkretni cilj igre je odgonetnu sve lokacije, riješiti sve zadatke, zabaviti se, uživati, povezati se s ostalim sudionicima i odmaknuti se od svakodnevnih problema te uživati u nečem malo drugačijem.

3. 1. 3. Ulica Nikole Tesle

Ulica Nikole Tesle ime je dobila po velikom izumitelju i znanstveniku Nikoli Tesli (*Slika 3.1.*). Nalazi se na popularnoj lokaciji u samom centru grada u neposrednoj blizini glavnog gradskog trga bana Josipa Jelačića i parka Zrinjevac. Ulica sama po sebi nije velika, ali je prepuna sadržaja zbog kojih je i toliko popularna te se smatra jednom od najvažnijih ulica u Zagrebu. Većina ulice nalazi se u pješačkoj zoni kako bi prolaznici mogli slobodno šetati i uživati u sadržajima ulice. Takav raspored a i sama lokacija ulice privlači brojne turiste. Arhitektura ulice, stare zgrade i sveukupna atmosfera svrstavaju je među najpopularnije ulice grada. Osim toga, prepuna je novih, modernih lokala, restorana i caffè barova, tako da se u njoj može pronaći ponešto za svakog. Teslina ulica nastavlja svoj razvoj otvaranjem novih prostora prepunih sadržaja. Osim gastronomskih objekata, Teslina ulica puna je i trgovina, knjižara, galerija, a u njoj se nalazi i Zagrebačko kazalište mladih. Sve ono što je građanima i turistima potrebno može se pronaći u ulici Nikole Tesle.



Slika 3.1. Kip Nikole Tesle na početku ulice Nikole Tesle

3. 1. 4. Predložak za grafički dizajn - „Moodboard“

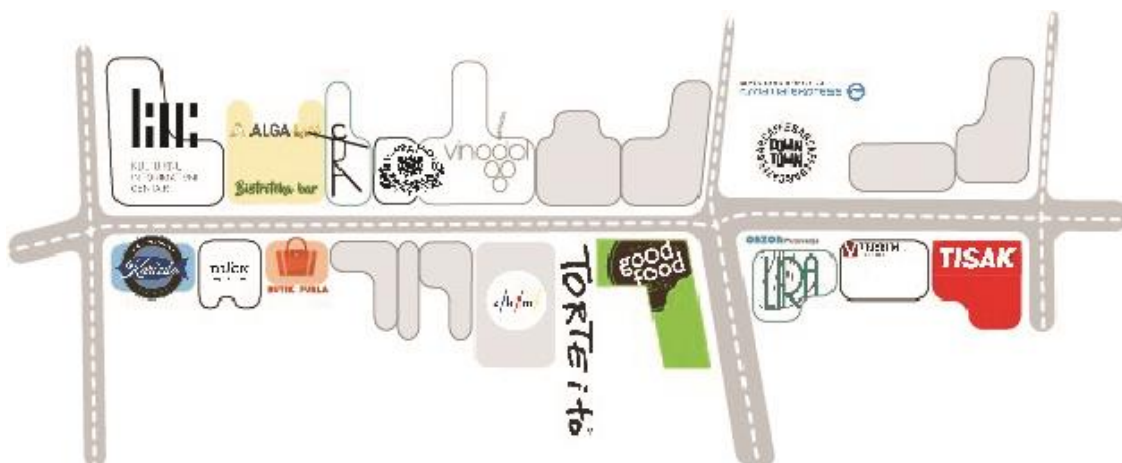
Ideja je prenesena na papir u obliku grubih skica, tonova boja koji se slažu (*Slika 3.2.*), vrsti ilustracija i slično. Prioritet je bio dizajn kartica jer će se prema njemu razvijati mapa Tesline ulice, upute za igru te općenito cjelokupan dizajn igre. Dizajn je jednostavan, ali pomalo primitivan i razigran poput recimo dječjih crteža, „doodlea“ i dvodimenzionalnih ilustracija. U skladu s time izrađena je i gruba skica mape Tesline ulice, dok su za izradu uputa korišteni isti tonovi boja kao na karticama.

Osim cjelokupnog izgleda i dizajna igre, predložak je poslužio i za osmišljavanje zadataka koje će sudionici ispunjavati te kako će se uklopiti u igru, što će pisati s koje strane kartice te općenito pravila igranja i mapa ulice (*Slika 3.4.*).

Također, bitna stvar koju je trebalo razraditi bilo je ime i logotip igre. Ime je moralo biti zvučno i efektno, a logotip u skladu s dizajnom cijele igre. Detaljnije o svakoj stavci predloška za dizajn objašnjeno je u poglavlju „Dizajn igre“.



Slika 3.2. prikaz tonova boja iz prve verzije igraćih kartica



Slika 3.4. Prikaz mape Tesline ulice

3. 1. 5. Dizajn igre

3. 1. 5. 1. Igraće kartice

Za izradu svih sastavnica igre korišteni su Adobe programi, prvenstveno Adobe Illustrator, InDesign i Photoshop. Započeto je sa izradom kartica. U početku su korišteni pastelni tonovi koje su kasnije zamijenjeni zasićenijim bojama te se, od kartice do kartice, diferenciraju tonovima.

Prva kartica koja je izrađena je kartica koja predstavlja „Torte i to“ (*Slika 3.5.*). Kartica je jednostavnog, plošnog dizajna s ilustracijom „cupcakea“ koji bi sudionike igre trebao asociirati na dotičnu lokaciju. U prvoj verziji kartica korišteni su različiti izvori poput Shutterstocka i Freepika i elementi jednostavnih, plošnih oblika kako bi se vidjelo da li taj tip ilustracije odgovara uz određene kartice ili ne. Kasnije, u finalnoj verziji, sve su ilustracije crtane u programu Adobe Illustrator.

Boje korištene konkretno za karticu „Torte i to“ bili su svijetli, nježni tonovi. Osim ploha i ilustracija, suptilno je korišten uzorak izračen od glavnog vizuala kolačića koji odgovaraju svakom zadatku/lokaciji te na taj način pomažu igračima riješiti zadatak i otkriti lokaciju. Taj dizajn je kasnije promijenjen i prilagođen samoj igri

iz razloga što je bio prilično šaren uzevši u obzir da se svaka kartica diferencira od sljedeće po boji, konkretna kartica djelovala je prenježno te je više bila namijenjena ženskom dijelu igrača. Cjelokupan izgled kartice nije odgovarao željenom smjeru.

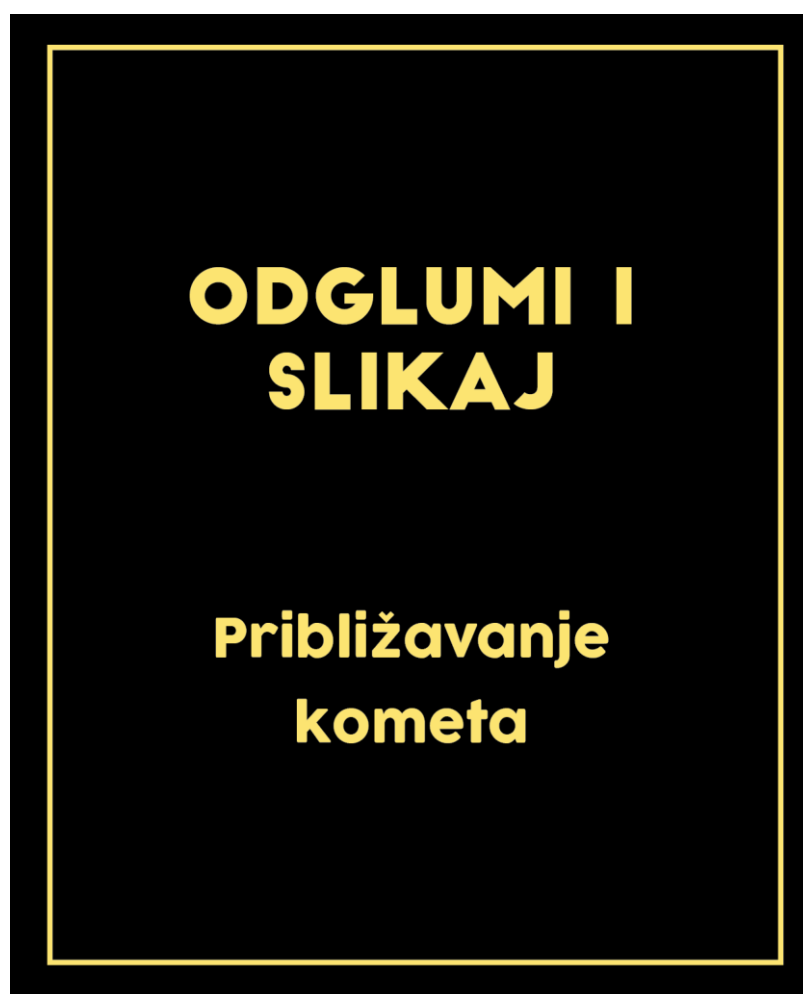
Finalna verzija (Slika 3.6.-3.9.) je pojednostavljena, korištena je pastelno žuta boja (C=1, M=8, Y=67, K=0) u kontrastu sa potpuno crnom (C=0, M=0, Y=0, K=100). Za razliku od prve verzije kartice koja je bila naklonjenija ženskom dijelu publike, uključene su neutralne boje primijenjene svakom pojedincu. Isto tako, umjesto ilustracija koje su prvotno bile u boji, zamijenjene su crno-bijelim ilustracijama koje će se puno uklopiti u ostatak dizajna. Kako kartice ne bi bile jednolične, na neke segmente kartica stavljen uzorak odnosno „pattern“ koji se sastoji od geometrijskih oblika te različitih pravilnih i nepravilnih oblika. Jedan od njih su i zaobljene plohe korištene u prvom dizajnu. Sam dizajn ostao je jednostavan. Dizajnom kartica prevladavaju samo dvije boje, korišteni su sans-serifni fontovi, konkretno „BIG JOHN“ i „Cocogoose“, a finalne dimenzije kartica iznosile 100x125 mm.



Slika 3.5. Prikaz prve verzije igrace karte za slasticarnu „Torte i to“



Slika 3.6. Prikaz finalne verzije kartice za lokaciju slasticarna „Torte i to“



Slika 3.7. Prikaz finalne verzije kartice za lokaciju slastičarna „Torte i to“



Slika 3.8. Prikaz finalne verzije kartice za lokaciju butik „Furla“

**ODGLUMI I
SLIKAJ**

**Miss
Universe**

Slika 3.9. Prikaz finalne verzije kartice za lokaciju butik „Furla“

3. 1. 5. 2. Lokacije

Od 19 lokacija (*Slika 3.16.*) u Teslinoj ulici odabrano je njih 10 koje su rješenje zagonetki sa prednje strane kartica i u kojima se igra odvija. Svih 19 lokacija nalazi se na mapi ulice, no igrači će morati odlučiti i prepoznati 10 lokacija na koje se kartice odnose. Igra započinje tako što igrači pomoću mape moraju otkriti neku od lokacija na kojima se nalazi kartica. Ne mogu znati koje su to lokacije, već slučajnim odabirom izabiru lokacije dok ne pogode točnu. Kada na nekoj od lokacija pronađu karticu, od tog mjesta igra započinje te sljedeće lokacije nalaze s obzirom na tragove koji se nalaze na karticama.

Lokacije su sljedeće:* (*lokacije na kojima se nalaze kartice su **podebljane**)

1. Restoran Korčula

2. Galerija Forum - KIC

3. Bar Bistroteka

4. Pizza cut Duck

5. Butik Furla

6. Alga putnička agencija

7. Crta wine & cocktails

8. Caffè bar Jutro

9. Caffè bar Orient Express

10. Restoran Vinodol

11. Torte i to

12. Good Food

13. Zagrebačko kazalište mladih

14. Obzor putovanja

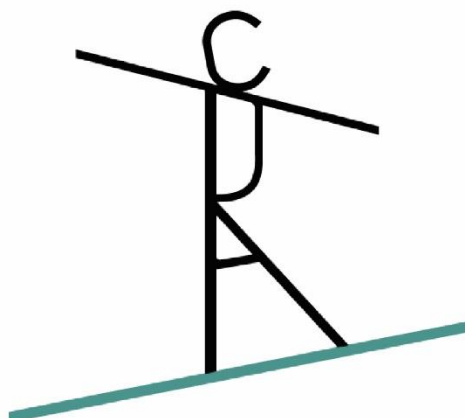
15. Caffè bar Down Town

16. Croatia Express

17. Pizzeria Lira

18. Tisak

19. Knjižara Verbum

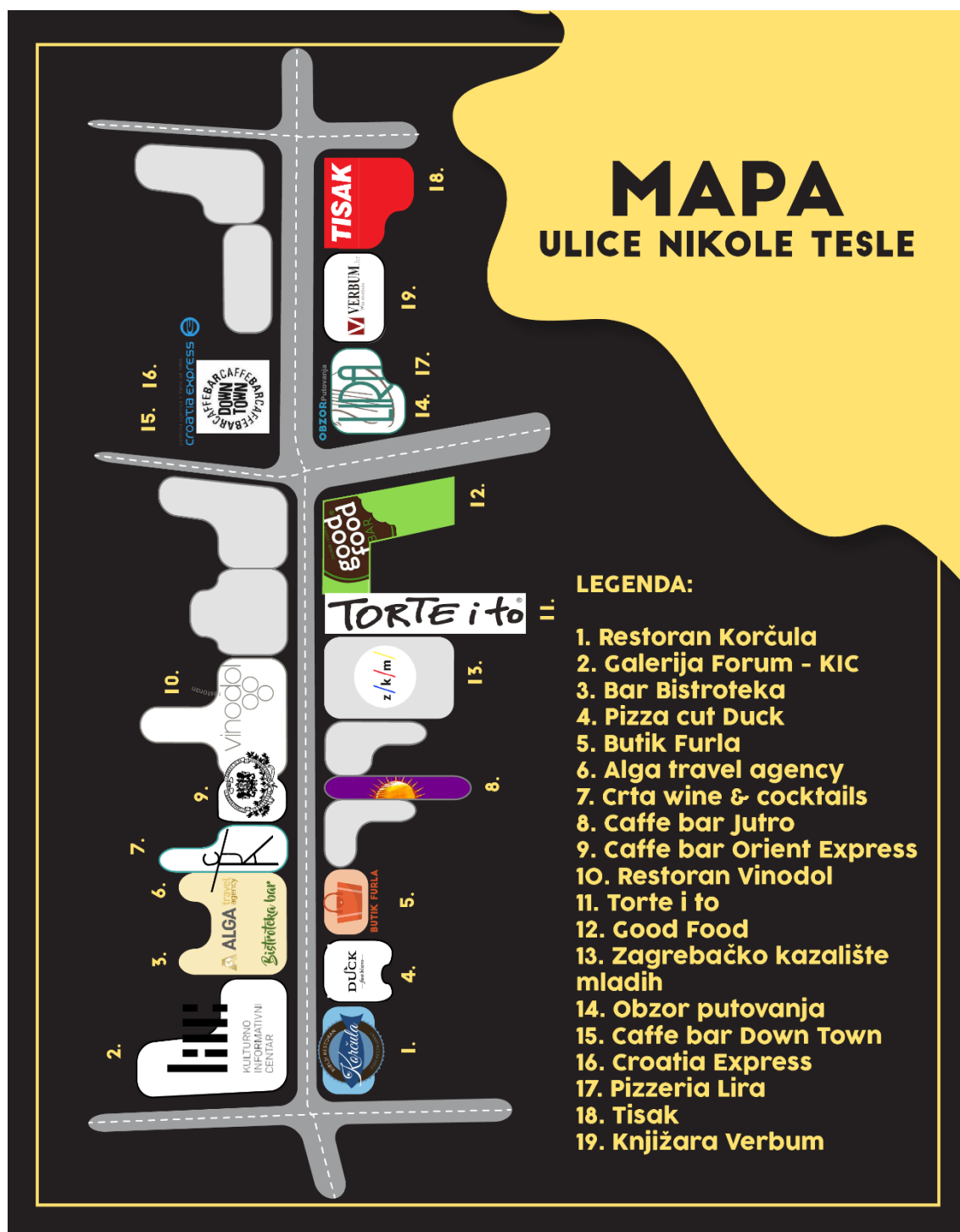


TORTE i to®

Slika 3.16. Prikaz nekih od logotipa lokacija u Teslinoj ulici, a koji su iskorišteni u igri

3. 1. 5. 3. Mapa Tesline ulice

Mapu Tesline ulice (*Slika 3.17.*), kao i upute za igranje u skladu su sa dizajnom kartica odnosno jednostavnih su i zaobljenih oblika, plošnog dizajna te se na mapi diferenciraju logotipima. Na njoj su označene gotovo sve lokacije u Teslinoj ulici odnosno 19 lokacija od kojih se 10 nalazi na karticama te ih igrači moraju prepoznati. Ostale lokacije na mapi su prikazane kao plošni, zaobljeni oblik sive boje te se ne odnose na igru. Lokacije koje sudjeluju u igri istaknute su logotipima, no na mapi se također nalazi i legenda, to jest, popis 19 lokacija kako bi se igrači lakše snalazili ukoliko ne raspoznaju lokacije prema logotipima, korištenim bojama i slično. U legendi su korišteni fontovi „BIG JOHN“ i „Cocogoose“ kao i na ostalim vizualima kartica i uputa. Osim oblika koje predstavljaju objekte, to jest, lokacije, njihovih logotipa i legende, ulica je određena vizualom ceste koji je ponovo plošnog, jednostavnog dizajna u skladu sa ostatkom mape.



Slika 3.17. Prikaz finalne verzije mape Tesline ulice s legendom

3. 1. 5. 4. Upute za igru

Najvažnija stavka cjelokupne igre bila su upute za igru odnosno pravila (*Slika 3.18.*). Nužno je odrediti specifikacije igre na način da ona funkcionira te da je razumljiva igračima svih dobnih skupina.

IGRA UKLJUČUJE:

10 igračih kartica

Mape ulice Nikole Tesle

Uputa za igru

O IGRI:

Igra "Blitz" predviđena je za igranje u ulici Nikole Tesle. Za igru je potrebno najmanje 2 igrača. Može je igrati 1 tim igrača od najmanje 2 osobe ili kao natjecateljska igra između više timova pri čemu pobjeđuje onaj tim koji je najbrže ispunio sve zadatke i pronašao sve kartice/lokacije.

KAKO IGRATI:

ZA 2 ILI VIŠE IGRAČA - COOPERATIVE

Ukoliko igru igra samo jedna skupina (2 ili više igrača), igra započinje na jednoj od 19 lokacije sa mape. Od 19 lokacija sa mape na njih 10 se nalaze kartice. Prilikom pronalaska prve točne lokacije, a samim time i prve kartice, izvršavaju zadatak s nje te odgonetavaju sljedeću lokaciju pomoću ilustracije s kartice. Tamo također pronalaze novu karticu gdje ponovno izvršavaju zadatak sa poledine i traže sljedeću lokaciju. Kartice mogu, a i ne moraju ponijeti sa sobom. Princip se ponavlja dok ne odgonetnu sve lokacije. Zadaci s poledina kartica izvršavaju se na način da se tema odglumi i prilikom toga fotografira te tek tada igrači mogu početi tražiti sljedeću karticu/lokaciju odnosno nastaviti igru. Igra je završena nakon što su pronađene sve kartice odnosno otkrivene sve lokacije i valjano ispunjeni zadaci s poledina.

ZA 2 ILI VIŠE TIMOVA IGRAČA - BATTLE

Ukoliko igru igra skupina protiv skupine, igra se na način da svaka skupina započinje igru na jednoj od 19 lokacija sa mape. Od 19 lokacija sa mape, na njih 10 se nalaze kartice. Prilikom pronalaska prve točne lokacije, a samim time i prve kartice, izvršavaju zadatak s nje te odgonetavaju sljedeću lokaciju pomoću ilustracije s kartice. Kartice ne nose sa sobom, već ih ostavljaju na nađenoj lokaciji kako bi ih protivnička skupina također mogla pronaći. Princip se ponavlja dok ne odgonetnu sve lokacije. Pobjeđuje onaj tim koji je prvi pronašao sve lokacije i ispunio sve zadatke s kartica. Zadaci s poledina kartica izvršavaju se na način da se tema odglumi i prilikom toga fotografira te tek tada igrači mogu početi tražiti sljedeću karticu/lokaciju odnosno nastaviti igru. Igra je završena nakon što su pronađene sve kartice odnosno otkrivene sve lokacije i valjano ispunjeni zadaci s poledina.



Slika 3.18. Prikaz finalne verzije uputa za igru

3. 1. 5. 5. Ime igre

Radno ime društvene igre bilo je „Odglumi i slikaj“. Igra se bazira na karticama na kojima se s prednje strane nalazi trag do sljedeće lokacije, a na stražnjoj strani zadatak kojeg je potrebno ispuniti odnosno odglumiti i fotografirati se prilikom toga da bi igrači mogli nastaviti igru. Druga verzija imena igre bila je „Blitz“. Riječ „blitz“ dolazi iz njemačkog jezika i u doslovnom prijevodu znači „munja“. U pravilu, riječ „blitz“ označava nešto munjevito ili brzo. U žargonu hrvatskog jezika riječ „blic“ označava bljesak koji se javlja prilikom fotografiranja fotoaparatom. U ovoj društvenoj igri „Blitz“ predstavlja bljesak fotoaparata kod fotografiranja prilikom ispunjavanja zadataka, a također označava i brzu igru, napetost i natjecateljski duh pogotovo kod igranja više skupina.

3. 1. 5. 6. Logotip igre

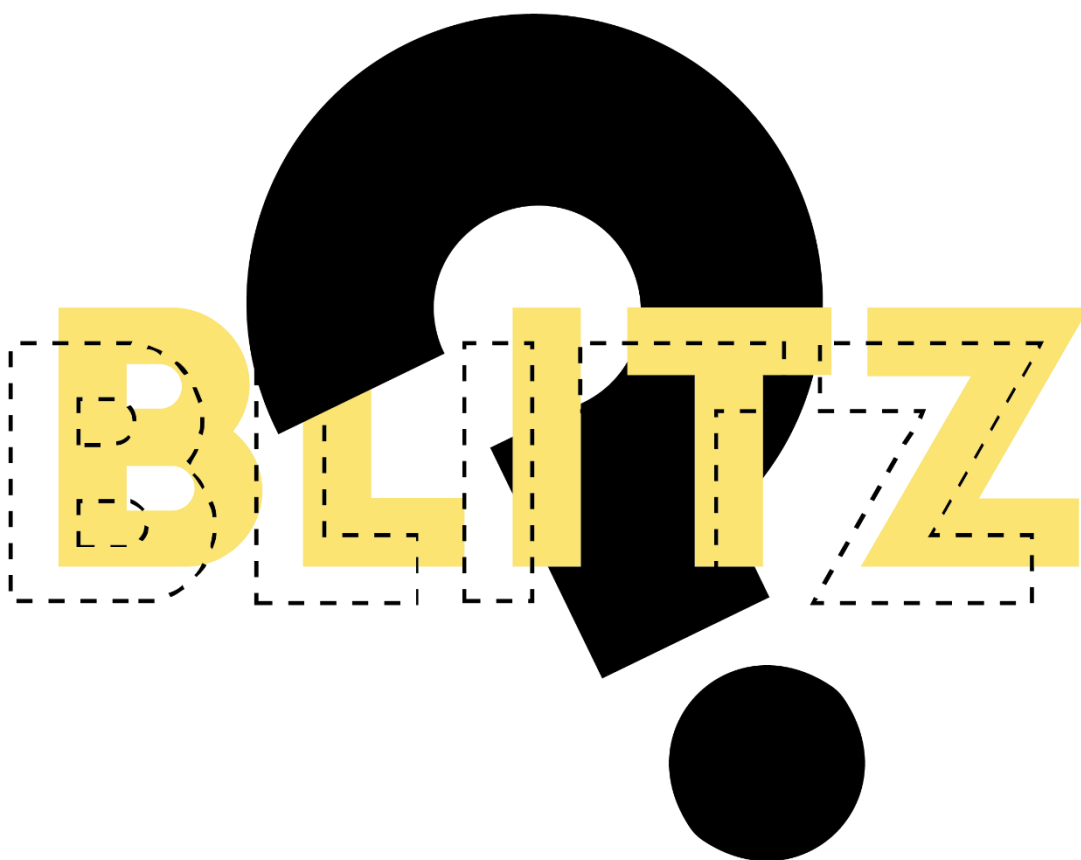
Logotip igre sastoji se od nekoliko osnovnih elemenata koji predstavljaju različite dijelove igre. Osnovni elementi korišteni za izradu logotipa bili su ilustracija u obliku zvijezde razrađena da predstavlja „blic“ fotoaparat kod prve verzije dizajna te upitnika koji predstavlja zagonetke odnosno otkrivanje ilustracija s kartica i potragu za karticama i lokacijama. Upitnik korišten u logotipu igre izveden je iz fonta „BIG JOHN“ koji je korišten i u ostalim sastavnicama igre. Prva verzija logotipa (*Slika 3.19.*) igre sastojala se od magenta ilustracije „blica“ u pozadini i bijelog upitnika preko nje. U sljedećim verzijama (*3.20.*) korišteni su crno bijeli obrisi kakvi se pojavljuju i u finalnoj verziji igračih kartica. Finalan dizajn (*Slika 3.21.*) logotipa sastoji se od pastelno žute i pune crne boje, tipografskog prikaza riječi „blitz“ i crnog slovnog znaka upitnika (?). Isprekidan obrub crne boje kod riječi „blitz“ označava nešto nepotpuno, u ovom slučaju to predstavlja izvršavanje zadataka.



Slika 3.19. Prikaz prve verzije znaka igre „Blitz“



Slika 3.20. Prikaz nekoliko različitih verzija znaka igre „Blitz“



Slika 3.21. Prikaz finalne verzije logotipa igre „Blitz“

3. 1. 6. Razvijanje igre

Igra se razvijala u nekoliko koraka. Počevši od same ideje društvene igre preko dizajna, lokacija i pravila pa sve do konačnog rješenja. Ovaj projekt započeo je istraživanjem vrsta igara nakon čega se baziralo na društvenim igrama tj. onim igrama koje se mogu igrati na otvorenom i koje može igrati svatko. Prvotna ideja bila je igra „Lov na blago“ ili „Treasure hunt“ koja se također sastoji od niza pitalica i zadataka koji se moraju riješiti kako bi igra dalje napredovala. Nakon toga, razmatrane su „Streetscape“ igre koje uključuju aktivno korištenje prostora oko sebe u svrhu igranja igre. Prije svega, bilo je potrebno odrediti kako će igra napredovati. Da bi funkcionirala, svaki segment igre mora voditi sljedećem sve dok igra ne završi. Odabran je tip igre sa zadacima čije ispunjavanje omogućuje nastavljanje igre. Osim zadataka, koji sami po sebi nisu dovoljni da privuku i zainteresiraju publiku, uključene su i zagonetke koje otkrivaju lokaciju na koju igrači moraju otići gdje pak dobivaju novu karticu s novim zadatkom itd. Kad su igrači ispunili sve zadatke, odnosno prikupili sve kartice, igra je završena. Cilj ove igre nije osvojiti nagradu niti pobijediti, iako se može igrati skupina protiv skupine, već zabaviti se i približiti ovakvu umjetnost svakom pojedincu. Danas, kada svi živimo užurbanim životom, potrebno je ponekad stati, zaboraviti na brige i malo se poigrati.

3. 1. 7. Interakcija između sudionika

Kao i kod svake društvene igre, interakcija između sudionika je najbitnija da bi igra funkcionirala i napredovala. Kod ove igre, igrači moraju međusobno surađivati kako bi što lakše i čim prije otkrili sljedeću lokaciju odnosno pronašli sljedeću karticu. Ukoliko se igra protiv druge skupine igrača, potreba za međusobnom interakcijom između sudionika svoje skupine još je veća jer i kompetentnost raste. Osim te natjecateljske strane igre, sudionici moraju međusobno surađivati jer će svaki pojedinac imati svoju ideju o sljedećoj lokaciji ovisno kako interpretira trag na kartici, a isto tako, odrađivanje zadataka postaje zabavnije ovisno o idejama svakog pojedinca.

3. 1. 8. Interakcija između sudionika i same igre

Interakcija između sudionika i same igre je takva da sudionici odmah na početku igranja dobivaju prvu karticu koja im određuje daljnji tok igre. Kartice nisu označene niti imaju konkretan redoslijed pa se može dogoditi da igrači moraju nekoliko puta proći ulicu ili se vraćati ovisno kako će otkrivati lokacije. Isto tako, prva kartica može im i znatno ubrzati i olakšati igru ukoliko im se dogodi da su lokacije neposredno blizu. No, tijekom igre, u konačnici, ovisi o snalažljivosti igrača i njihovoj procjeni.

3. 1. 9. Rezultati i nagrade

Igru može igrati od 2-10 igrača s time da nije nužno da igraju jedni protiv drugih. Igra je jednako privlačna ukoliko je igra samo jedna skupina te im je tada cilj doći do kraja igre, otkriti sve lokacije i ispuniti sve zadatke. Skupinama je, između ostalog, cilj biti brži te pobijediti protivnika. Ne postoji konkretna nagrada koja očekuje pobjednike na kraju igre, već se kao i kod svake društvene igre, budi natjecateljski duh te je sama želja za dolaskom do cilja ono što pokreće igrače umjesto tradicionalne nagrade na kraju igre. Rezultati igre očituju se pobjednikom, odnosno skupinom koja je prva došla do cilja ili vremenom koje je bilo potrebno pojedincu da odgonetne sve lokacije ukoliko se igra ne igra kao natjecanje.

3. 1. 10. Prototip

Prototip igre sastojao se od grube verzije kartica na kojima se s prednje strane nalazila ilustracija koja asocira na konkretnu lokaciju, a sa stražnje strane zadaci koje je potrebno ispuniti. Zadaci su podijeljeni u dvije skupine:

1. zadaci koje je potrebno odglumiti i slikati od kojih je njih 10 kasnije i iskorišteno u finalnoj verziji:

- Približavanje kometa
- Miss Universe
- Govor diktatora
- Fotografija za osobnu iskaznicu
- Tarzan, Jane i majmuni
- Stopi se sa okolinom
- Pecanje
- Modna revija
- Tajni agent na zadatku
- Sat baleta

Te još neki koji nisu iskorišteni:

- Yoga položaji: Pas koji gleda dolje, svijeća itd.
- Praljudi okupljeni oko vatre
- 6 ruku i 17 prstiju
- Ritual vještica
- Nedjeljno jutro poslije subotnjeg izlaska
- Poredani kriminalci

2. zadaci koji uključuju pronalazak određenih stvari, osoba, razgovaranje s prolaznicima, odgovaranje na pitanja:

- Pronaći prolaznika koji je rođen u travnju
- Pronaći prolaznika koji kao kućnog ljubimca ima nema ni mačku ni psa
- Pronaći prolaznika čije prezime počinje slovom „K“
- Pronaći nekog tko nosi zelenu majicu
- Pitati prolaznika koliko je 8x7
- Pronaći prolaznika koji ima i brata i sestru
- Pitati prolaznika za autogram
- Pronaći prolaznika koji je stariji od 80 godina
- Pronaći na podu kovanicu
- Slikati nešto zeleno

Druga skupina zadataka nije iskorištena u finalnom dizajnu zato što je Teslina ulica u kojoj je predviđeno igranje i testiranje igre prilično kratka te u vrijeme igranja igre možda nema toliko puno prolaznika pa bi zbog toga i igra predugo trajala te bi bilo preteško ispuniti sve zadatke. Osim toga, ne može se provjeriti da li su zadaci valjano ispunjeni. Kod prve skupine zadataka, igrači na kraju igre imaju fotografije kao dokaz valjanog ispunjenja zadataka, dok se kod druge skupine zadataka to ne može sa sigurnošću reći kao ni dokazati.

Također, korišteni su materijali grupa studenata sa kolegija Dizajn grafičkih proizvoda te su njihova zapažanja i komentari igrača primijenjeni na ovoj igri. Iskorišteni su za uočavanje eventualnih problema i poteškoća s kojima su se susretali prilikom testiranja igre te za sprječavanje takvih situacija. Studenti sa kolegija Dizajn grafičkih medija u grubo su osmišljavali igru „Treasure hunt“ odnosno „Potraga za blagom“ koja se također bazira na različitim karticama na kojima se nalaze zagonetke, zadaci, slagalice, rebusi ili pak uputama, slikama koje se moraju složiti da bi se otkrila lokacija i slično, ovisno o njihovim idejama. Dakako, vježba sa kolegija se bitno razlikuje od izrađivanje cjelokupne igre, no dijelom smo se susretali sa istim problemima koje je bilo važno razraditi i riješiti.

3. 1. 11. Testiranje i rezultati testiranja

Testiranje se provodilo u Teslinoj ulici 26. travnja 2017. godine sa materijalima koje su osmislili studenti na kolegiju Dizajn grafičkih proizvoda a koji imaju zajedničkih točaka sa igrom „Blitz“ te su korišteni kao test prototipa.

Neki od problema i općenitih komentara sa testiranja prototipa te kako su primijenjeni i riješeni u igri „Blitz“:

Komentar: *Za samu igru potrebna je karta s ulicom na kojoj bi se možda nalazili hintovi s rješenjima*

Rješenje: Zbog toga je osmišljena mapa Tesline ulice sa svim lokacijama s kojima se igrači susreću te njihovim logotipima i legendom radi lakšeg odgonetavanja.

Komentar: *Zagonetke i rješenja bi se trebali nalaziti unutar čovjekova gledišta*

Rješenje: Budući da je Teslina ulica vrlo kratka, igra bi prebrzo završila ukoliko bi se sve lokacije nalazile unutar vidokruga igrača, no zbog toga je na mapi ulice jasno označeno gdje se koja lokacija nalazi, a na igračima je da povežu ilustraciju odnosno zagonetku s kartice sa konkretnom lokacijom. Osim toga, igrači mogu zadatak sa poledine kartice odraditi bilogdje u Teslinoj ulici pa im je i s te strane olakšano.

Komentar: *Zagonetke bi možda bilo bolje raditi u slikovnom obliku, a ne u obliku teksta*

Rješenje: Zagonetke odnosno lokacije su zbog toga ilustrirane, dok je zadatak koji igrači trebaju ispuniti prikazan u obliku teksta.

Komentar: *Zagonetke smišljati u samoj ulici*

Rješenje: Zagonetke odnosno lokacije su smišljene u samoj ulici te su direktno povezane ili sa logotipom pojedine lokacije ili sa djelatnošću kojom se ona bavi.

Komentar: *Zagonetke vizualno integrirati u prostor ulice*

Rješenje: Ponovo, iako zagonetke nisu direktno integrirane u prostor ulice onakve kakve se nalaze na karticama, na neki su način povezane sa lokacijom. Jedini problem sa kojim se igrači ovdje susreću je mogućnost odgovaranja jedne ilustracije više lokacija koje se bave istom djelatnošću npr. caffè barovi, no tu igrači imaju mogućnost pokušaja-pogreške koja čini igru zanimljivijom, a i same lokacije su što je jasnije moguće ilustrirane kako ni jedna lokacije ne bi bila znatno teža od ostalih.

Komentar: *Igrač bi trebao moći stvoriti "mentalnu mapu" barem jednog dijela igre u određenom trenutku kako bi se osjetio sigurnijim da je na pravom putu i ohrabrenijim da nastavi igru.*

Rješenje: Igrači u svakom trenutku znaju koliko su kartica riješili i koliko im je još ostalo, a okvirnom procjenom ilustracije mogu odmah diskvalificirati neke od lokacije. Npr. ako je igraču ostala kartica na kojoj se nalazi ilustracija šalice kave, može kao opciju za sljedeću lokaciju isključiti knjižaru. Isto tako, igračima je dana mapa ulice na kojoj, ukoliko žele, mogu križati lokacije koje su već odgonetnuli ili one za koje su sigurni da nisu rješenja zagonetka.

Komentar: Povezanost zagonetki sa ulicom: putem korištenja iste tipografije koja je na fasadama, reklamama itd, putem korištenja istih uzoraka.

Rješenje: Zagonetke su povezane sa ulicom odnosno lokacijama u njoj putem logotipa, sličnosti boja koje se nalaze na karticama i logotipima ili ambijentu lokacije npr. kartica sa ilustracijom ribe je plavih tonova boje kao i logo restorana „Korčula“, asocijacijama npr. ilustracija ženske torbice asocira na modne dodatke, kupovinu, „shopping“, a označava butik „Furla“ u kojemu glavninu asortimana čine ženske torbice.

3. 1. 12. Konačna realizacija igre (izrada/ispis igre)

Nakon određivanja finalnog dizajna kartica, mape i uputa za igru, materijali su se pripremili za tisak. Obraćena je pozornost da se svi nalaze u CMYK sustavu boja te da su povoljne rezolucije za tisak odnosno 300dpi. Osim toga, svim materijalima određeni su napusti od 3mm kao i marke reza. Kartice će se tiskati obostrano, 4/4, kao i upute i mapa ulice.

4. ZAKLJUČCI

Realizacija društvene igre odnosno proces izrade društvene igre sastoji se od brojnih koraka od kojih su svi podjednako važni. Potrebno je usredotočiti se na svaki segment igre od ideje, vizuala, dimenzija, specifikacija, odnosa igrača itd. kako bi ona funkcionirala kao cjelina. Isto tako, potrebno je proučiti njihovu povijest te se educirati o vrsti igara, načinu izrade, koracima izrade itd. Uz to, potrebno je znati i razumjeti umjetnost i dizajn kako bi igrala obuhvatila sve sastavnice koje igre moraju imati odnosno bila potpuna. Nakon završenog i teorijskog i praktičnog dijela rada, potrebno je samo otići u Teslinu ulicu i zaigrati. Smatram da je svaka društvena igra dobar način povezivanja ljudi, učenja i stjecanja novih iskustava. No, ona je i jedan od oblika umjetnosti, funkcionira samo kada ima publiku i kada je ima tko igrati. Moglo bi se reći da daje ljudima jednako koliko od njih i dobiva.

5. LITERATURA

1. <https://gamedevelopment.tutsplus.com/articles/how-to-learn-board-game-design-and-development--gamedev-11607>
2. <https://www.vice.com/sv/article/9bkj7z/rise-of-board-games>
3. <http://www.tate.org.uk/art/art-terms/p/participatory-art>
4. <http://magazine.art21.org/2010/06/03/interactive-and-participatory-art/#.WaVp2bljGUI>
5. <https://medium.com/swlh/the-full-history-of-board-games-5e622811ce89>
6. Karly A. McIntosh (2014.), Come Together: An Exploration of Contemporary Participatory Art Practices, The University of Western Ontario
<http://ir.lib.uwo.ca/cgi/viewcontent.cgi?article=3735&context=etd>
7. Michael Kelly, (2014.), Encyclopedia of aesthetics, Oxford University Press
http://arts.berkeley.edu/wp-content/uploads/2015/03/Participatory_Art-Finkelpearl-Encyclopedia_Aesthetics.pdf
8. <http://www.theartstory.org/artist-kaprow-allan.htm>
9. https://hr.wikipedia.org/wiki/Marina_Abramovi%C4%87
10. https://www.moma.org/learn/moma_learning/marina-abramovic-marina-abramovic-the-artist-is-present-2010
11. <https://www.shutterstock.com/>
12. <https://www.freepik.com/>
13. Jesse Schell, (2008.), The art of game design
<http://www.sg4adults.eu/files/art-game-design.pdf>

14. Wolfgang Baur, Monte Cook, Ed Greenwood, Rob Heinsoo, and Colin McComb, (2010.), The Kobold guide to game design

<https://img.4plebs.org/boards/tg/image/1379/06/1379064574619.pdf>

6. PRILOZI

PRILOG 1

<http://www.hbo.com/documentaries/marina-abramovic-the-artist-is-present>

DGM Igra

Komentari testne igre, 25. travnja 2017.

KOMENTARI NA ZAGONETKE:

A plakat/zagonetka - jasno, iako se u samoj Teslinoj ne može vidjeti previše golubova.

B plakat/zagonetka - previše komplicirano, clash je sudar dvaju čvrsta tijela, splash asociira na fontanu. Može se riješiti sa rebusom: T + H + under

C plakat/zagonetka - Engleska verzija zagonetke ima previše asocijacija na stvari koje nisu međusobno povezane

D plakat/zagonetka - zagonetka je jasna (dolazi do malih varijacija u rješenjima: svjetlo, žarulja, lampa), no nije jasno treba li se tražiti plakat sa žaruljom, ulična lampa ili nešto tome slično

E plakat/zagonetka - Institut ima puno malih zvijezda, dok je u zagonetki navedena samo jedna - što može biti zbunjujuće

F plakat/zagonetka - kod zagonetke bi bilo dobro koristiti tipografiju i boju koju koristi i Radio101

G plakat/zagonetka - previše se restorana nalazi u ulici te bi igrači mogli odustati, zamijeniti fotografiju koja predstavlja ručak, ilustraciju koja simbolizira "break" nikako ne koristiti, naznačiti da se radi o Good Food restoranu, tipa rebusom koji simbolizira dobro + hrana.

H plakat/zagonetka - moguća zagonetka "Opposite of Monday" jer se citat sa svemirom nalazi nasuprot dućana pod nazivom Monday, ovako je previše komplicirano. Koristili tipografiju sličnu kakva se koristi kod samog prolaza.

OPĆENITI KOMENTARI:

- Za samu igru potrebna je karta s ulicom na kojoj bi se možda nalazili hintovi s rješenjima
- Korištenje 360° fotografija koje bi olakšale igru
- Zagonetke i rješenja bi se trebali nalaziti unutar čovjekova gledišta
- Zagonetke bi možda bilo bolje raditi u slikovnom obliku, a ne u obliku teksta
- Zagonetke smišljati u samoj ulici
- Table sa zagonetkama vizualno integrirati u prostor ulice

- Igrač bi trebao moći stvoriti "mentalnu mapu" barem jednog dijela igre u određenom trenutku kako bi se osjetio sigurnijim da je na pravom putu i ohrabrenijim da nastavi igru - to ne možemo znati bez testiranja
- povezanost zagonetki sa ulicom: putem korištenja iste tipografije koja je na fasadama, reklamama itd, putem korištenja istih uzoraka
- Goodfood, Lovac i Francuski institut su dali adrese "uprave" na koje se možemo obratiti radi pristanka na suradnju